PRAVILA IGRE

TRADEJACK

Izboljšajte svojo oskrbovalno verigo

Število igralcev: **2—6 igralcev**
Čas trajanja: **30 minut**
Priporočena starost: **10+**

Prevzeli boste vlogo dobavitelja trgovskim centrom. Zavedate se pomena etičnosti in trajnosti, ko gre za postopke pridobivanja palmovega olja. Ali vam bo kot podjetniku uspelo loviti ravnovesje med kovanjem dobička in etičnostjo? Ali lahko zgradite ugled vaše blagovne znamke tako, da trg oskrbite z bolj odgovornimi produkti?

CILJ IGRE

Vaš cilj je voditi uspešno in trajnostno usmerjeno podjetje. Ravnajte odgovorno, svoj dobiček pametno reinvestirajte in z osvajanjem nagrad zmagajte. Veliko sreče!

Tekom igre **kombiniramo izdelke in različne vire olja**, s tem **pridobivamo žetone** in **osvajamo nagrade**. Igralec, ki si z žetoni in nagradami pridobi **največji ugled**, je zmagovalec igre.

IGRA VSEBUJE

1 karta prvega igralca

1 sledilnik CO_2 (ki ga uporabljamo samo v različici ogljikov dioksid)

50 x žeton z vrednostjo 1
30 x žeton z vrednostjo 5

Kupček izdelkov

72 kart izdelkov

čokolada | sladoled | piškoti | ocvrt krompirček | milo | margarina

Kupček izdelkov *predstavlja različne izdelke, ki jih lahko tekom igre prodajamo. Karte izdelkov so lahko* ***rumene ali modre barve.***

Kupček virov olja

72 kart virov olja, ki so lahko v modri ali rumeni barvi

alternativni viri olja | zlati standard | vmesno posajena kmetijska zemljišča | majhne kmetije

orangutanom prijazen vir olja | srebrni standard | izsušena šotišča | izsekani deževni gozdovi

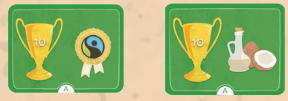
Kupček virov olja *predstavlja različne vire in načine pridobivanja palmovega olja, ki ga uporabljamo pri izdelavi izdelkov. Tudi karte virov olja so lahko* ***rumene ali modre barve*** *in jih lahko* ***kombiniramo le z izdelki v isti barvi. Bolj kot je vir etičen in trajnosten, več točk prinaša.*** *Alternativni viri (kot je na primer kokosovo olje) in zlati standardi prinašajo največ točk, neetični viri (izsekani deževni gozdovi in izsušena šotišča) pa ne prinašajo točk.*

Kupček povpraševanja in zahtev

26 kart

2 karti predpisov

14 kart trendov



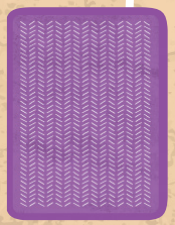
10 kart nagrad

Kupček povpraševanja in zahtev *predstavlja trenutne razmere na trgu.*

PRIPRAVA IGRE

1. **Karte izdelkov** premešamo in jih obrnjene navzdol položimo na igralno površino.

Kupček izdelkov



Kupček povpraševanja in zahtev

Kupček virov olja

2. **Karte virov** olja premešamo in jih obrnjene navzdol položimo na igralno površino poleg kupčka izdelkov.

3. **S kupčka povpraševanja in zahtev** odstranimo karte, označene s simbolom •••, in jih vrnemo v škatlo *(te karte uporabljamo le v napredni različici igre)*. Iz preostalih kart sestavimo kupček na sledeč način:

- zmešamo karte, **označene s črko C**, in jih **obrnjene navzdol** položimo na drugo stran igralne površine;
- na vrh dodamo **karto predpisov, označeno s črko B**, ki jo **obrnemo navzdol;**
- premešamo preostale karte, **označene s črko A, vrnemo naključnih 6 kart v škatlo**, preostale karte **obrnjene navzdol** položimo na vrh kupčka.

4. Vsak igralec prejme **začetni kapital,** in sicer **šest žetonov vrednosti 1.**

Igralci tekom igre žetonov ne smejo skrivati pred drugimi igralci.

5. Igro začne igralec, ki je nazadnje jedel ali uporabil izdelek, ki vsebuje palmovo olje. Ta prejme **karto prvega igralca.**

POTEK IGRE

Igra poteka v **štirih enakih krogih** (kar je določeno s številom kart v kupčku povpraševanja in zahtev).

Vsak krog je sestavljen iz **petih delov:**

1. **Stopnja povpraševanja in zahtev**
   Odpremo 3 karte s kupčka povpraševanja in zahtev.
2. **Stopnja izdelkov**
   Vsak igralec vzame dve karti izdelkov.
3. **Stopnja dajanja ponudb**
   Igralci odpirajo karte virov olja in zanje licitirajo. Vsak igralec odpre po dve karti virov olja.
4. **Stopnja produkcije in prodaje**
   Vsak igralec pripravi pare izdelkov in virov olja v isti barvi, ki jih želi prodati. Pare razkrijemo, preštejemo točke, razdelimo žetone in dodelimo nagrade.
5. **Zaključek kroga**
   Karto prvega igralca podamo v levo. Vse odigrane karte (razen kart predpisov) odložimo na odlagalni kupček.

1. Stopnja povpraševanja in zahtev

Predpisi, trendi in nagrade se tekom igre spreminjajo, kar določa kupček povpraševanja in zahtev.

Da bi določili trenutno povpraševanje in zahteve v tem krogu, odpremo **zgornje tri karte kupčka povpraševanja in zahtev** in jih **obrnjene navzgor po vrsti, kot smo jih odprli,** položimo poleg kupčka. Te karte **veljajo samo v trenutnem krogu.**

Izjema so karte predpisov. Če odpremo eno izmed **kart predpisov, jo položimo poleg kupčka, kjer ostane do konca igre** (na koncu kroga je ne odvržemo na odlagalni kupček) in namesto nje odpremo **drugo karto.** Karte predpisov veljajo do konca igre.

***Kupček povpraševanja in zahtev** vsebuje karte predpisov, trendov in nagrad:*

***Karte predpisov.** Zaradi pritiskov s strani potrošnikov in različnih kampanj, ki zagovarjajo etično in trajnostno pridobivanje palmovega olja, so vaši regionalni regulativni organi sprejeli ukrepe. Novi predpisi prepovedujejo neetično pridobivanje palmovega olja z izsekavanjem deževnih gozdov ali izsuševanjem šotiščnih območij.*

***Karte trendov.** Predstavljajo potrošniške trende in začasno povečajo vrednost popularnih izdelkov.*

***Karte nagrad.** Predstavljajo nagrade, ki jih prejmejo dobavitelji zaradi trgovanja z izdelki iz najbolj etičnih in trajnostnih virov olja.*

2. Stopnja izdelkov

Vsak igralec vzame v roko **dve karti s kupčka izdelkov,** tako da jih **soigralci ne vidijo.**

3. Stopnja dajanja ponudb

Da bi lahko prodajali svoje izdelke, moramo narediti pare kart izdelkov in kart virov olja v ujemajoči se barvi (obe morata biti modri ali obe rumeni).

V tem delu kupujemo olje iz različnih virov, tako da zanje licitiramo. **V vsakem krogu bo vsak izmed igralcev odprl dve karti,** ki bosta vsem igralcem na voljo za licitacijo.

Prvi igralec pripravi **karti za licitacijo**, tako da vzame z vrha kupčka virov olja **dve karti.** Obe karti položi na igralno površino – p**rvo karto odprto, drugo pa zaprto** položi poleg nje.

*V primeru, da je zaradi **odprte karte predpisa** prepovedano pridobivanje palmovega olja z izsekavanjem deževnih gozdov ali izsuševanjem šotiščnih območij in da je igralec **odprl eno izmed prepovedanih kart** (izsušena šotišča oz. izsekani deževni gozdovi), jo **odloži na odlagalni kupček in je ne nadomesti z drugo karto.***

Igralci v **smeri urinega kazalca** licitirajo **najprej za odprto karto vira olja.**

Potek licitacije:

- licitacijo **začne** vedno igralec, ki je **pripravil karti virov olja;**
- igralec **ponudi toliko žetonov**, kolikor jih je pripravljen vložiti v nakup karte vira olja, in jih položi pred seboj na mizo;
- naslednji igralec se lahko odloči, ali bo sodeloval v licitaciji, in pripravi svojo ponudbo;
- vsaka naslednja ponudba mora biti **višja od prejšnje;**
- igralec lahko kadarkoli **na svoji potezi od licitacije odstopi** in (v primeru, da je že dal ponudbo) vzame svoje žetone nazaj;
- licitacija se **v krogu nadaljuje toliko časa**, dokler od licitacije ne odstopijo vsi igralci, razen najvišjega ponudnika;
- **najvišji ponudnik plača ponujene žetone** (jih vrne na kupček z žetoni) in vzame karto virov olja, ki jo je kupil, v svojo roko.

V primeru, da ni nihče dal ponudbe za karto virov olja, jo odložimo na odlagalni kupček, ki ga s tem ustvarimo. Igralci imajo lahko v roki neomejeno število kart.

Po končani licitaciji za prvo karto igralci odprejo in **licitirajo še za drugo karto.**

Nato je na vrsti za **pripravo dveh kart za licitacijo naslednji igralec.** Licitacija za karte poteka toliko časa, **dokler vsak izmed igralcev ne pride na vrsto za pripravo kart.**

Primer 1. *Če igrajo trije igralci, poteka licitacija za skupno šest kart virov olja – vsak igralec pripravi in prvi začne z licitacijo za dve karti virov olja.*

4. Stopnja produkcije in prodaje

Igralci so si tekom licitacije pridobili različne vire olj, ki jih vsebujejo izdelki. Izdelke lahko nato prodajo. Dobiček je odvisen od povpraševanja in zahtev na trgu, nekateri igralci pa bodo za svoje odgovorne produkte prejeli tudi dodatne nagrade.

I. Produkcija izdelkov

Igralci pripravijo pare tako, da **združijo eno karto izdelkov**, ki jo imajo v roki, in **eno karto virov olja**, ki so jo kupili, v isti barvi – **obe karti** morata biti **modri ali obe rumeni.**

Primera parov:

Število parov, ki jih igralec pripravi, **ni omejeno.**

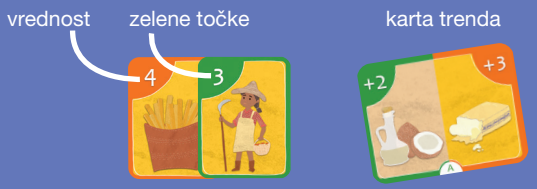
Igralci položijo pare kart, ki jih želijo prodati, **pred seboj na mizo, obrnjene navzdol.** Ko so pripravljeni, **vsi hkrati razkrijejo** svoje karte za prodajo.

II. Prodaja izdelkov

Vsak igralec prejme **žetone glede na vrednost parov izdelkov in virov olja**, ki se jih je odločil prodati.

Vrednost para =

vrednost izdelka (številka na oranžni barvi)
+
zelene točke vira olja (številka na zeleni barvi)
+
dodatne točke (izračunane na podlagi kart trendov)



Karte trendov upoštevamo pri prodaji izdelkov, če se **ujemajo s karto izdelka ali vira v paru.** Če znotraj enega kroga **razkrijemo več kart trendov,** jih upoštevamo po vrsti, kot smo jih razkrili (za lažjo predstavo, zakaj je vrstni red pomemben, poglejte primera 2 in 3). Tudi če se nanašajo na iste karte, **upoštevamo vse dodatne točke**, ki jih prinašajo.

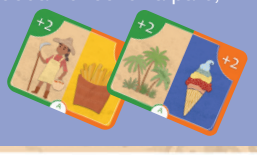
Igralci lahko igrajo pare, ki se ujemajo, deloma ujemajo ali ne ujemajo s kartami trendov, ki veljajo za trenutni krog. Dodatne točke na podlagi kart trendov dodeljujemo posebej za ujemanje z izdelkom in posebej za ujemanje z virom olja (za dodatne točke ni potrebno igrati para, ki se popolnoma ujema s karto trenda, z njo se lahko ujema tudi samo delno).

*Karte trendov upoštevamo **ne glede na barvo** karte vira olja. Upoštevati moramo **vse karte trendov, preden podelimo nagrade**, saj tudi dobljene dodatne zelene točke s kart trendov vplivajo na podelitev nagrad. Lahko se zgodi, da odkrijemo dve ali več kart trendov, ki dodajo po dve točki virom z zlatim standardom. V tem primeru vsak par, ki vsebuje zlati standard, prejme +4 ali celo +6 zelenih točk.*

Če igralec **ne želi ali ne more prodati nobenega para,** lahko proda **posamezne karte izdelkov za 1 žeton na karto.** V tem primeru ne prejme dodatnih točk s kart trendov. Igralci **do konca igre obdržijo v roki vse neprodane karte.**

Karte trendov

Karte trendov običajno dodajo točke za pare, ki vključujejo določene izdelke ali vire olja. Če sta na karti prikazana tako srebrni kot zlati standard, prejmemo dodatne točke za pare, ki vsebujejo srebrni ali zlati standard.



Posebni karti trendov

- **+2 zeleni točki za zeleni vir**. Ta karta prinaša dodatne točke vsem parom, ki vsebujejo karte virov olja z zelenimi točkami **(ne prinašajo dodatnih točk kartam z vrednostjo 0 – izsušena šotišča in izsekani deževni gozdovi).**

- **Dvojne zelene točke.** Ta karta podvoji zelene točke v vsakem paru. Če znotraj kroga poleg te karte razkrijemo še kakšno drugo karto trendov, jih moramo, tako kot običajno, razrešiti po vrsti. Če smo karto z dvojnimi zelenimi točkami razkrili kot prvo izmed kart trendov, zelene točke najprej podvojimo, šele nato jim prištejemo morebitne dodatne točke z drugih kart trendov. Če smo karto z dvojnimi zelenimi točkami razkrili kasneje kot druge karte trendov, najprej dodelimo dodatne zelene točke, nato pa tako zelene kot dodatne točke podvojimo (glejte primera spodaj).

PRIMERA 2 IN 3 – PRODAJA IZDELKOV

Igralec želi v obeh primerih prodati rumeno karto izdelka margarina (vrednosti 3) in rumeno karto vira olja zlati standard (vrednost 4).

Primer 2.

Karte povpraševanja in zahtev v tem krogu so: karta dvojne zelene točke, karta trendov +2 zlati standard in +3 milo ter karta največ zelenih točk.

Igralec prejme 13 žetonov:

***vrednost izdelka** 3 žetoni*
+
***zelene točke vira z upoštevanimi dodatnimi točkami** 10 žetonov*
(zaradi dvojnih zelenih točk prejme 4 x 2 = 8 žetonov; zaradi trenda zlati standard pa še dodatna 2 žetona).

Primer 3.

Karte povpraševanja in zahtev v tem krogu so: karta trendov +2 zlati standard in +3 milo, karta dvojne zelene točke in karta največ zelenih točk. Igralec prejme 15 žetonov:

***vrednost izdelka** 3 žetoni*
+
***zelene točke vira z upoštevanimi dodatnimi točkami** 12 žetonov*
(zaradi zlatega standarda, ki je trenutno v trendu, prejme 4 + 2 = 6 žetonov, ti žetoni pa so nato zaradi karte dvojne zelene točke podvojeni).

V obeh primerih, ne glede na pozicijo karte nagrad, dodelimo karto največ zelenih točk na koncu (ko izračunamo vse zelene točke, vključno z dodatnimi točkami kart trendov).

Karte predpisov

- Pari, ki jih igralci pripravijo, od trenutka, ko je karta razkrita, ne smejo vključevati kart virov olja izsekani deževni gozdovi.

- Pari, ki jih igralci pripravijo, od trenutka, ko je karta razkrita, ne smejo vključevati kart virov olja izsušena šotišča.

III. Nagrade

Če smo med kartami povpraševanja in zahtev razkrili **karto nagrade, določimo dobitnika karte.** Ta prejme karto in jo ima navzgor obrnjeno pred seboj do konca igre. **Ob koncu igre vrednost karte prištejemo** k njegovemu **skupnemu rezultatu oziroma končnemu ugledu.**

V primeru, da nihče ne ustreza pogojem karte z nagrado, nagrade ne dobi nihče in karto odložimo na odlagalni kupček. Če sta dva ali več igralcev izenačena, prejme nagrado (a) tisti, ki je do sedaj prejel manj nagrad; v primeru da je še vedno izenačeno (b) tisti, ki ima manj žetonov; v primeru, da je še vedno izenačeno (c) prvi igralec oz. tisti, ki sedi v smeri urinega kazalca bližje prvemu igralcu. Če v krogu razkrijemo več kart nagrad, jih podeljujemo v istem vrstnem redu, kot smo jih razkrili.

Karte nagrad

- **Največ zlatih standardov.** To nagrado prejme igralec, ki je v tem krogu igral največ parov, ki so vsebovali zlati standard.

- **Največ standardov.** To nagrado prejme igralec, ki je v tem krogu igral največ parov, ki so vsebovali zlati ali srebrni standard (pomembno je le število kart, vrednost kart ni pomembna).

- **Največ zelenih produktov.** To nagrado prejme igralec, ki je v tem krogu igral največ parov, ki so vsebovali olje iz etičnih in trajnostnih virov (viri, ki prinašajo zelene točke). Sem ne štejemo parov, ki so vsebovali vire olja, ki niso iz etičnih in trajnostnih virov (izsušena šotišča in izsekani deževni gozdovi, ki so označeni z 0 točkami).

- **Največ zelenih točk.** To nagrado prejme igralec, ki je v tem krogu igral pare, ki prinašajo v skupnem seštevku največje število zelenih točk (seštevek točk na kartah virov olja ter morebitne dodatne točke s kart trendov).

- **Izključno alternativni viri.** To nagrado prejme igralec, ki je v tem krogu igral izključno pare z alternativnimi viri olja. V primeru, da sta dva igralca (ali več igralcev) igrala pare z izključno alternativnimi viri olja, upoštevamo pravila za razreševanje, opisana spodaj. Tako ni nujno, da prejme nagrado tisti igralec, ki je igral največ parov z izključno alternativnimi viri olja.

Primer 4. *Dodeljevanje nagrade*

V stopnji povpraševanja in zahtev smo odprli karte: karta trendov s +2 bonusom za alternativne vire olja in +3 bonusom za margarino; karta trendov s +2 bonusom za vmesno posajena kmetijska zemljišča in +2 bonusom za sladoled ter karta nagrad za največ zelenih točk.

V stopnji produkcije in prodaje izdelkov se je igralec A odločil za prodajo para, v katerem ima vir olja srebrni standard (3 zelene točke) in para, v katerem je vir olja orangutanom prijazen (3 zelene točke). Igralec B prodaja par, v katerem je karta vira olja majhne kmetije (3 zelene točke) in par, v katerem je karta vira olja vmesno posajeno kmetijsko zemljišče. Čeprav imata igralca na prvi pogled oba 6 zelenih točk, karta trendov dvigne vrednost karte virov igralca B z vmesno posajenimi kmetijskimi zemljišči za 2 zeleni točki (kar predstavlja dva dodatna žetona) in skupno število zelenih točk na 8. Nagrado za največ zelenih točk tako dobi igralec B.

5. Zaključek kroga

Ob zaključku kroga **podamo karto prvega igralca na levo.** Vse karte, odigrane v tem krogu, in vse karte povpraševanja in zahtev (z izjemo kart predpisov), odložimo na odlagalni kupček.

Nasvet: za bolj poenostavljeno igranje uporabljamo samo en odlagalni kupček.

KONEC IGRE

Igra se **zaključi**, ko **ni mogoče več razkriti treh kart s kupčka povpraševanja in zahtev.** Igra se tako zaključi v 4 krogih. Vsak igralec izračuna svoj **ugled**, ki je **seštevek vseh žetonov in števila točk na kartah nagrad,** ki jih je prejel tekom igre. **Zmagovalec je igralec z največjim ugledom.**

V primeru izenačenja zmaga igralec z največ nagradami. Če je rezultat še vedno izenačen, si igralca zmago delita.

RAZLIČICE IGRE

Daljša igra

Za daljšo igro: pri pripravi kupčka povpraševanja in zahtev namesto 6 kart **odstranimo le naključne 3 karte** z oznako A ali pa ne **odstranimo nobene** karte z oznako A. To bo povečalo število krogov **s 4 na 5 oziroma 6 krogov.**

Napredna igra

Če si želite še **daljšo igro** z več možnostmi za bolj napredno strategijo, poskusite to različico igre, ki traja **8 krogov.**

Uporabimo naslednje prilagoditve:

- Pri pripravi kupčka povpraševanja in zahtev uporabimo **vse karte predpisov, trendov in nagrad tudi tiste, označene s simbolom •••** (kart z oznako A ne odstranjujemo).
- Ko **zmanjka kart** na kupčkih izdelkov ali virov olja, **premešamo posamezen kupček** z odloženimi kartami in jih dodamo nazaj v igro.

Za lažjo in hitrejšo pripravo kupčkov lahko odlagamo karte izdelkov in karte virov na dva ločena odlagalna kupčka.

Različica ogljikov dioksid

V tej različici se skupaj z drugimi igralci borite proti naraščajoči vrednosti ogljikovega dioksida (CO_2) v zraku. Če se **sprosti preveč CO_2**, ima to katastrofalne posledice in **vsi igralci izgubijo igro.** Če celotni skupini uspe **preživeti do konca igre, je zmagovalec igralec z najvišjim ugledom.**

To različico igramo z naslednjimi prilagoditvami:

- Pri pravi kupčka povpraševanja in zahtev **ne odstranimo nobene karte z oznako A.**
- Med pripravo igre **odstranimo obe karti predpisov** s kupčka kart povpraševanja.
- Na igralno površino damo **karto sledilnik CO_2.**
- Posameznih **kart izdelkov, ki niso v paru, ne smemo prodajati.**
- Za vsak par, ki ima kot **vir olja izsušena šotišča ali izsekani deževni gozdovi in ki ga igralci prodajo,** položimo **en žeton z vrednostjo 1 na sledilnik CO_2.** S tem zaznamujemo dvigajoče nivoje ogljikovega dioksida. Če je na sledilniku preveč žetonov, postanejo nivoji previsoki in igra je izgubljena.
- **Maksimalno število žetonov,** ki jih smejo igralci položiti na sledilnik CO_2, preden je konec sveta, je **enako številu igralcev.** Takoj, **ko položijo naslednji žeton, je igre konec.**

Primer 5. *Če igro igrata 2 igralca, je igre konec takoj, ko na sledilnik CO_2 položita tretji žeton; če igra 6 igralcev, je igre konec takoj, ko na sledilnik CO_2 položijo sedmi žeton.*

TRADEJACK

Igro smo razvili v okviru projekta »SupplyCha!nge – make supermarkets fair«, sofinanciranega s strani Evropske Unije in Ministrstva za zunanje zadeve Republike Slovenije. Vsebina igre ne odseva uradnega mnenja Evropske Unije. Odgovornost za informacije in poglede, izražene v igri, je na strani avtorjev. Igri smo dodali karto, na kateri so prikazani sodelujoči v projektu.

AVTORJI IGRE

Pádraic MacOireachtaigh (kudupadraic.com)
Elin Henrysson
Kamil Mroczkowski
Kacper Szarmach

ILUSTRACIJA IN OBLIKOVANJE

Monika Zabret
Tia Friedel

VALUE ADD GAMES
more than just games

Value Add Games, d. o. o.
Mestinje 2B, 3241 Podplat
Slovenija

www.valueaddgames.com

Za vsa vprašanja in morebitne popravke pravil obiščite našo spletno stran (igra TRADEJACK).